Conan: Capítulo 4 - Mercenário em Shem e Khoraja (26 a 27 anos)

por Fernando Neeser de Aragão
em 07/10/2004

Cronologia de Conan, o Bárbaro

Interpretada por Fernando Neeser de Aragão
Baseada parcialmente na obra de Robert E. Howard, John D. Clark, P. Schulyer Miller. Jim Neal e Marvel Comics

Abaixo, um pequeno índice para facilitar a localização das publicações onde as histórias foram mostradas:

ACB – ALMANAQUE DE CONAN, O BÁRBARO
CA – CAPITÃO AMÉRICA
CB – CONAN, O BÁRBARO
CNA – CONAN, O AVENTUREIRO
CR – CONAN REI
CS – CONAN SAGA
ESC – A ESPADA SELVAGEM DE CONAN
ESCOR – A ESPADA SELVAGEM EM CORES
HTV – HERÓIS DA TV
RC – REI CONAN
SAM – SUPERAVENTURAS MARVEL
CONAN - ESPADA E MAGIA (LIVROS E BOLSO DA ED. UNICÓRNIO AZUL)

CAPÍTULO 4

Mercenário em Shem e Khoraja (26 a 27 anos)

Reencontros em Shem

No sul de Shem, Conan e Erfu resgatam alguns aesires capturados por uma raça de anões sinistros, que habitam a misteriosa cidade dos adoradores do Urso de Buryat. Entre os resgatados está um velho amigo do Cimério, chamado Niord (Os Filhos do Deus-Urso/ CB 4). Frente a intrigas muito maiores do que as que encontrou em Meroê, Conan, com a ajuda dos aesires, destrói toda a civilização maligna dos buryatianos. Deixando Niord para trás, e abrindo mão da oportunidade de governar a cidade, Conan parte novamente com Erfu (O Urso do Céu, Um Cimério Contra Uma Cidade, Buryat Sitiada/ CB 4 - 5). Depois de um encontro com um medonho demônio da floresta, Conan deixa Erfu com a companheira do demônio falecido e seu filho, e parte para Akkharia, uma cidade-estado shemita cujo rei, Sumuabi, está oferecendo trabalho para soldados mercenários (Um Demônio na Família/ CB 5). Chegando a Akkharia, o Bárbaro perde todo o seu dinheiro nas mesas de jogo e parte para uma estranha aventura

fora da cidade com um feiticeiro que habita o corpo de um cão gigante (A Sombra da Fera/ CB 5).

De volta a Akkharia, ele partilha o quarto numa estalagem com a velha amiga Sonja e provoca a hirkaniana para um duelo do qual sai tecnicamente vencedor. Mas Conan se recusa a tomá-la com base apenas no voto da guerreira de só se entregar ao homem que a vencesse em combate (e a morte relativamente recente de sua amada Bêlit também interfere em sua resolução). Zukala, um velho inimigo de Conan, tenta forçá-lo a matar Kharantes, sacerdote do deus-pássaro Íbis, oferecendo-se inclusive para ressuscitar Bêlit em troca também da vida e da alma de Sonja. Recusando a proposta, Conan decapita Zukala e parte sozinho (Guerra de Feiticeiros/ ESCOR 6). No sudeste de Shem, Conan reencontra Jenna - a prostituta que roubou seu coração anos atrás em Shadizar - deformada por uma praga mortal. Mas a doença de Jenna desaparece quando o Bárbaro mata o maléfico feiticeiro Myya L'Rasleff (O Vale da Morte Eterna/ ESCOR 12). Na estrada com Jenna, o Cimério é capturado por ninguém menos do que seu avô paterno, Drogin, que tem se mantido jovem por magia e precisa sacrificar Conan para permanecer dessa forma. Conan mata o demônio que concedeu a juventude a Drogin que, agora envelhecendo, parte espontaneamente para morrer (A Voz de Alguém há Muito Perdido/ ESCOR 12). Em seguida, a dupla é abordada por Vonndhar, um homem conservado vivo por feitiçaria desde o período pré-cataclísmico. Vonndhar, que possui o toque da morte de Erlik, sacrifica sua imortalidade por amor a Jenna. Conan, enojado pela falta de sentimento desta última, abandona-a (A Mão de Erlik/ ESCOR 12).

Nas Colinas de Libnum, um moribundo lhe conta sobre uma fonte onde, ao ser colocada uma relíquia sagrada sobre ela em uma certa hora, ouro líquido jorrará ao luar. Ele encontra a fonte e consegue partir com uma grande quantidade do ouro místico. Mas, para poder partir, precisa enfrentar um bando de mercadores de escravos (A Fonte de Umir/ CB 2). De volta - outra vez - a Akkharia, Conan se torna um soldado a serviço do rei Sumuabi e integra a força enviada para libertar uma cidade vizinha. Mas Othbaal, primo do louco rei Akhîrom, de Pelishtia, trai os soldados, que são exterminados, com exceção de Conan, que segue Othbaal até Asgalun, a capital de Pelishtia. A luta entre Othbaal, o louco Akhîrom, uma bruxa stígia e uma companhia de mercenários negros - bem como outras duas, de anakianos e hirkanianos - resulta finalmente numa guerra civil em Asgalun. Não tendo interesse em qual lado sairia vencedor, Conan mata Othbaal e segue para o norte, acompanhado de Rufia, sua amante ruiva ophiriana (Revolução na Cidade Maldita/ Conan - Espada e Magia 3).

Nota: Na quadrinização do conto acima, na ESC 19, há uma cena em que o Cimério, para encontrar Rufia na casa de Zeriti, coage um soldado hirkaniano a dar-lhe informações, matando-o em seguida. Todavia, na versão original de L. Sprague De Camp (Conan - Espada e Magia 3), vemos, nas págs. 87 e 88, a seguinte narrativa: 'Com seu porte guerreiro, Conan passou despercebido entre os homens de armadura. Quando parou um hirkaniano para perguntar o caminho para a casa de Zeriti, o homem lhe deu as informações prontamente. Conan, como todos os homens de Asgalun, sabia que, por mais que a stígia considerasse Akhîrom sua propriedade particular, o inverso não era verdadeiro. Havia capitães mercenários tão familiarizados com seu quarto quanto o rei de Pelishtia'. Por Roy Thomas ter, neste aspecto, 'pisado no tomate', contradizendo frontalmente o caráter de Conan na maneira como Robert E. Howard idealizou, achei melhor citar, após a sinopse de 'Revolução na Cidade Maldita', a publicação com a história original.

Ao lembrar que Akkharia ainda lhe deve por seus serviços como soldado, Conan e Rufia seguem para lá. Quando atravessam o portão, a cidade é sitiada pelo exército de Asgalun! Aprisionado ali, como todos os demais, não lhe resta outra alternativa, a não ser lutar por Akkharia. A cidade logo cai, e o Bárbaro tem de salvar Rufia de um deus-pantera e sua sacerdotisa. Mas Rufia, saudosa de um soldado que amou, acaba abandonando Conan (Sangue de Pantera/ CB 59). O Bárbaro, por sua vez, atravessa Koth, até chegar em Zamora, onde ouve falar de uma guerra em Khoraja.

A Serviço de Khoraja

Passando por Areniun, a Cidade dos Ladrões, a caminho de Khoraja para se alistar como mercenário, Conan acaba reencontrando Karanthes. Ele acompanha o sacerdote de Íbis até o local onde realizará um casamento - e descobre que se trata do casamento de sua velha amiga Sonja com um nobre zamoriano chamado El-Ron (Todas as Estradas levam a Zamora/ CB 52). Sonja alega ter sido derrotada em combate por El-Ron e por isso deve se casar com ele, e parece estar contente em fazer isso. Conan descobre que El-Ron é o filho do maligno Zukala - agora elevado à categoria de um deus menor - e que a guerreira hirkaniana está destinada a morrer ao dar à luz a nova encarnação humana do feiticeiro. Antes que possa atacar El-Ron, Conan é carregado por Jaggta-Noga, um demônio servo de Zukala (O Castelo de Zukala/ CB 52). Conan luta para voltar ao plano terreno, derrota Jaggta-Noga e depois de alguns esforços consegue matar El-Ron - pois o espírito de Zukala insiste em animar o corpo do filho morto. Zukala jura ódio eterno ao Bárbaro. Suspeitando que Karanthes sabia mais do que havia lhes contado, Conan e Sonja o avisam para que no futuro fique longe dos dois. Karanthes apenas sorri (Os Deuses da Morte/ CB 52).

Cruzando Koth a caminho de Khoraja, Conan e Sonja são capturados por tropas kothianas com ordens de impedir que soldados mercenários se juntem ao exército de Amalric da Nemédia - também chamado de Malthom da Nemédia. Eles são atirados em uma gruta onde o Cimério reencontra um velho amigo, de nome Zula. Os três conseguem fugir, mas acabam trombando com Varnae, que se tornou o primeiro Senhor dos Vampiros na era do Rei Kull (Montanhas de Fogo/ CB 53). O trio luta pela liberdade e salva os mercenários capturados dos vampiros. Varnae é afugentado quando Zula lê um encanto do Pergaminho de Chthon que encontrou. Conan, Sonja e Zula aderem ao exército mercenário de Amalric (Império dos Mortos-Vivos/ CB 53). Chegando a Khoraja, capital do reino do mesmo nome, os mercenários ficam sabendo que o trono está ocupado pela princesa Yasmela, pois seu irmão, o rei Khossus, está sendo mantido como refém pelo soberano de Ophir. Enquanto isso, o misterioso Natohk, o Velado uniu os nômades do deserto em um exército e planeja devastar não apenas Khoraja, mas todas as terras Hiborianas. Natohk claramente tem aliados dentro da cidade (Caos em Khoraja/ CB 53). Conan, Sonja e Zula são enviados em uma missão para investigar os rumores de que um príncipe stígio rebelde está vindo se juntar às hordas de Natohk. É o príncipe Katuman, que captura os três (A Espada Maldita/ CB 54). Conan e Zula são forçados a se enfrentarem na arena. A espada de Conan e as ainda limitadas habilidades mágicas de Zula estragam a diversão da tarde e Katuman foge. Zula mata o feiticeiro que o vendeu como escravo anos atrás, mas não consegue se sentir realizado. Em vez disso, sua sensação é de vazio. De volta a Khoraja, Conan é abordado nas ruas à noite por uma mulher que se revela como a própria princesa Yasmela e, atendendo um oráculo de Mitra, ela o promove a comandante de todas as

forças khorajanas (A Libertação de Thugra Khotan/ ESC 3/ O Perigo e Profecia/ CB 54). Conan lidera o exército khorajano - inclusive os mercenários de Amalric - e esmaga as hordas de Natohk. Ele descobre que Natohk é na verdade Thugra Khotan, feiticeiro de Kutchemes, posto avançado da maligna Acheron, trazido de volta à vida após três mil anos. Conan mata o mago e se torna o amante de Yasmela em meio às ruínas do deserto, enquanto a batalha se alastra em volta deles. Ao mesmo tempo, Sonja e Zula enfrentam o cocheiro de Thugra Khotan, uma monstruosidade simiesca. Os dois saem vitoriosos e pouco depois encontram Conan e Yasmela deitados sobre um altar semidestruído, descansando após seu encontro amoroso. O Cimério promove Sonja e Zula a capitães instantaneamente, talvez também para ver os dois pelas costas (A Libertação de Thugra Khotan/ ESC 3/ Vento Vermelho/ CB 54).

Voltando em triunfo para Khoraja, Conan interrompe a parada da vitória para perseguir um velho gordo chamado Hobb, a quem ele jurou matar por ter lhe pregado uma perigosa peça no passado. Escondendo-se em um bar, Hobb encontra um ladrão chamado Fahim, que acha que Conan não lhe pagou devidamente pela informação que o levou até Natohk. Fahim concorda em levar três hirkanianos até Kutchemes, onde ele alega poder ajudá-los a obter um lendário tesouro. Hobb é levado junto para que não possa contar a mais ninguém. Conan, Yasmela, Zula e Sonja também já partiram rumo a Kutchemes em busca do mesmo tesouro. Mas mesmo com Thugra Khotan novamente morto, Kutchemes ainda oferece perigo, e os quatro e mais Hobb mal escapam vivos. Sonja parte, irritada por achar que Conan se tornou o cãozinho de estimação de Yasmela, e Zula decide ir com ela (Caos em Kutchemes/ CB 55). De volta a corte, um espião moribundo traz uma informação sobre o local onde o monarca de Ophir está mantendo prisioneiro o irmão de Yasmela. Conan é enviado para salvá-lo antes que ele seja trocado por ouro com o rei Strabonus, que tem planos para Khoraja. Sua missão é um sucesso, e o Cimério chega mesmo a receber a bênção do jovem rei Khossus para sua união com sua irmã Yasmela. Mas quando os dois retornam a Khoraja, Yasmela já havia se associado com o príncipe Katuman, da Stygia. Diante do fato, Conan dá de ombros e parte rumo ao pôr-do-sol (As Montanhas da Deusa Lua/ ESC 29).